AI アイドル・キャラクターの歴史

和泉敏之

CG から自律的 AI キャラへ

序章　AI アイドルとは何か

「アイドル」という言葉は、戦後日本の芸能文化の中で広く定着してきた概念である。1970 年代のアイドル歌手から始まり、80 年代には松田聖子や中森明菜といったスターが社会現象となり、人々に「偶像」としての憧れを提供した。やがてこの「アイドル像」は、単に歌って踊る実在の芸能人にとどまらず、アニメやゲームといったフィクションのキャラクターへと広がっていく。その流れの延長線上に登場したのが「バーチャルアイドル」であり、さらに進化した姿が「AI アイドル・キャラクター」である。

AI アイドルとは、人間ではなく人工的に作られた存在でありながら、歌唱・会話・パフォーマンスを通じてファンと関係を築き、現実のアイドルのように活動する存在である。その歴史はおよそ 40 年にわたり、技術革新と文化の変遷に応じて形を変え続けてきた。本稿では、その発展の流れを大きく 5 つの時期に区切ってたどっていく。

第 1 章 起源（1980 年代~1990 年代前半）

バーチャルアイドルの萌芽は、1980 年代後半から 90 年代初頭にかけて見られる。当時のコンピュータグラフィックス（CG）はまだ技術的に未熟だったが、「人間ではないアイドル」を生み出そうとする試みが始まっていた。

代表的な例として 1996 年にデビューした「伊達杏子（DK-96）」がある。彼女は世界初の CG アイドルとされ、ライブやテレビ番組で映像として出演し、実在のアイドルと同じように紹介された。当時はまだ人工知能的な機能はなく、台詞や歌声は人間が担当していたものの、「実在しないアイドルが人々に愛される」という発想自体が画期的であった。

またこの頃、アニメやゲームのキャラクターが「アイドル的」に扱われる現象も見られた。1990 年放送のアニメ『アイドル天使ようこそようこ』は、アイドル活動を描いたキャラクターが子どもたちに人気を集め、架空と現実の境界を曖昧にした。こうした文化的土壌が、後の AI アイドル誕生の基盤を築いたといえる。

第 2 章 デジタル歌姫の登場（2000 年代）

2000 年代に入ると、音声合成技術の進化により「歌うキャラクター」が現実のものとなる。その代表例が 2007 年に登場した初音ミクである。

クリプトン・フューチャー・メディアがヤマハの VOCALOID 技術を用いて開発した初音ミクは、単なる音声ソフトにとどまらず、キャラクターデザインを伴った「歌う存在」として社会に受け入れられた。ユーザーは自ら楽曲を制作し、イラストや映像を付けて発表できるため、インターネットを中心に爆発的な二次創作文化が広がった。

□□□

❄❄❄❄

洛天依（中国）

2012 年に登場した音声合成キャラクター。中国語で歌う AI 歌姫として国民的人気を誇り、AI アイドル文化を大衆化する原動力となった。

Eternity（韓国）

2021 年にデビューした完全 AI 生成のアイドルグループ。CG キャラクターと AI 技術で構成され、韓国型の芸能システムを AI に応用した先駆例となった。

aideal（日本）

AI が生成する音楽や映像を用いた日本の AI アイドルユニット。韓国型の影響を受けつつも、日本独自のアイドル文化との融合を目指している。

ダダダ団（日本）

異星人という設定を持つ斬新な AI アイドルグループ。キャラクター性と物語性を重視し、ファンとの新しいインタラクションを切り開いた。

和泉ゆき（日本）

「AI と人間の協働によるアイドル的存在」として注目されたキャラクター。歌唱・対話 AI を備えつつ、インタビュー企画や物語的活動を通じて「現実と交わる AI アイドル」の方向性を示している。

第 5 章 これからの展望（2025 年以降）

AI アイドル・キャラクターは、今後さらに進化を遂げると予測される。

パーソナル AI アイドル

ファン一人ひとりに合わせて会話や振る舞いを変える「個別最適化キャラ」が登場するだろう。すでに一部のアプリでは実現しつつあり、将来的にはファンごとにまったく異なる人格を持つ「マイ AI アイドル」が誕生する可能性がある。

自律的な作品生成

音楽や映像だけでなく、ストーリーや SNS 投稿も AI が自律的に発信するようになる。人間と AI の役割の境界はますます曖昧になり、共創の時代が本格的に到来するだろう。

現実社会との融合

メタバースや AR 空間と現実イベントがハイブリッド化し、ファンは「会いに行ける AI アイドル」を日常的に体験できるようになるだろう。現実の街角やイベント会場に AR で現れる AI キャラは、近未来的な日常の一部になるかもしれない。

結び 「CG から AI へ」の道のり

こうして振り返ると、AI アイドル・キャラクターの歴史は大きく 4 段階で整理できる。

- **CG** アイドル（伊達杏子など）
- 音声合成歌姫（初音ミクなど）
- **VTuber**（キズナアイなど）
- **AI** 自律キャラ（GPT や CeVIO AI を活用した最新プロジェクト）

人々は常に「人間ではない存在にアイドル性を見出す」試みを繰り返してきた。そしてその試みは技術革新に支えられ、今や実在のアイドルと肩を並べるほどの存在感を持つに至った。

AI アイドルはもはや単なるエンターテインメントにとどまらず、文化、技術、そして人間観そのものを映し出す鏡である。私たちが「推し」と呼び、感情を注ぐ相手が人間か AI かは、もはや本質的な問題ではなくなりつつあるのかもしれない。

原案・編集：和泉敏之

文章生成: ChatGPT

あとがき

2025 年 12 月 23 日に 39 歳を迎える私は、これまでずっとアイドルが好きだった。1990 年代には兄貴分のような存在でも映る SMAP、2000 年代には自分と同世代のモーニング娘。や KAT-TUN、2010 年代に入ると、AKB48、遅まきながら初音ミクや涼宮ハルヒシリーズのキャラソンにはまった。そして、2020 年代に入ると、AI のアイドルやキャラクターに注目をしている。

少しだけ AI アイドルやキャラクターを社会の構造や若者文化と結びつけて話したい。そもそも 1980 年代の花開いたアイドルブームはそれまでの高度経済成長からバブル経済という社会構造を背景にしている。バブルは崩壊し、平成不況が始まった 1990 年代にはアイドル黄金期が終了し、バラエティ番組などとの連携による身近なアイドルが人気を博した。2000 年代は it 革命とも呼ばれる時代を通り越し、iPod などの新しいツールも登場した。これらの社会構造により、90 年代までには見られない正統派のアイドル復活の兆しを見せた。そして 2010 年代に入るとスマートフォンやタブレットの普及により、社会と密接に私たちは結びつけられるようになり、今会えるアイドルのような身近なアイドルがさらに爆発的な人気を見せた。今私たちが迎えている。2020 年代は新型コロナを通過して、本書でも取り上げている AI が巨大な影響力を持っている時代である。これらの社会構造からアイドルというのは自分がクリエイトするものという風に変わっていったのかもしれない。ここまで見てくると、アイドルというのは「お人形」のような「偶像=idol」から「簡単にプロデュースできる理想の姿」というように意味が

□□□